

ESPOO LIIKKUU TOURNAMENT 2024

Ohje sähköisen pöytäkirjan **HARJOITTELUUN**

Tulospalvelun numerot näkyvät virallisessa ohjeessa tässä.

Kun lopetat harjoittelun, tyhjennä ottelua viimeisen sivun ohjeen mukaan

Espoo liikkuu -turnauksessa otteluseuranta (pöytäkirja) tehdään TorneoPal Live Score:lla, jota käytetään **turnauksen toimittamalla iPadilla** (voit käyttää tarvittaessa myös omaa kännykkää tai läppäriä). Harjoittelussa voit käyttää jotakin yllä mainituista laitteista.

Tuomarien kirjautuminen

Nimi

Salasana

Muista minut tällä koneella

Mene sivulle

<https://extranet.torneopal.fi>

Nimi Live Koulutus

Salasana 3dczchp

Käytä harjoitteluun vain näitä tunnuksia!

Turnauksen valinta

Harjoittellessasi valitse avautuvalta listalta **Live Koulutus**.

Kun turnauksen aikana kirjautut Torneopaliin turnaustunnuksilla, pääset suoraan turnauksen sivulle, jossa ottelut on listattuna.

Kilpailut

Tallink Tournament 2022

Etsi

Kilpailu	Alkaa	Loppuu	Ilm loppuu	Ju
Live Koulutus	2018-04-01	2018-04-03	01.04.2018	1

Ottelun valinta

Näyttöön avautuu lista pelattavista otteluista, valitse listasta ottelu painamalla ottelun numeroa. Aloittamattoman pöytäkirjan tunnistat siitä, ettei tulossarakkeessa ole tulosta. Jos aloittamattomia pöytäkirjoja ei ole, toimi tämän ohjeen lopussa olevan ohjeen mukaan.

Testi

01:00

Nro	Pv	Pvm	Klo	Loppuu	Kenttä	Koti	Vieras	Tulos
1	Su	14.8.	01:00	2:00	Testi2	Pussipojat	Korikallet	-
33	Su	14.8.	01:00	2:00	Testi1	Virheveikot	Tekniikkataunt	-
34	Su	14.8.	01:00	2:00	Testi1	Virheveikot	Tekniikkataunt	-
35	Su	14.8.	01:00	2:00	Testi1	Virheveikot	Tekniikkataunt	-
36	Su	14.8.	01:00	2:00	Testi1	Virheveikot	Tekniikkataunt	-

Ottelun voi valita myös kentän tai sarjan mukaan. **Turnauksen aikana helpoin tapa löytää oikea ottelu**, on mennä kentän mukaan. Tämä onnistuu painamalla ylhäältä **Kentät** ja valitsemalla sen jälkeen avautuvasta listasta kenttä, jolla olet toimitsijana.

TorneoPal® Ilmoita tulos Pelaamattomat Sarjat **Kentät** Päivät

Testi/D
14.8.2022
01:00
Testi1

Pöytäkirja

Live Score

Live-pöytäkirjan aloittaminen

Pöytäkirjaan on automaattisesti täytetty joukkueiden pelaajaluetteloiden mukaiset pelaajat. Klikkaa **Pöytäkirja**, niin pääset näkemään kokoonpanot.

Kokoonpanojen tarkistaminen

Tarkista joukkueiden valmentajilta/joukkueenjohtajilta, onko listassa kaikkien pelaajien nimet. Mikäli listasta puuttuu joku pelaaja, voit lisätä hänet listalle. Katso ohje alta.

Jokaisen ottelussa pelaavan pelaajan kohdalla tulee olla "ruksi". Jos pelaaja ei ole kokoonpanossa ko. ottelussa, häneltä otetaan ruksi pois.

Pelaajan lisääminen

Turnauksen alkamisen jälkeen joukkueet eivät pääse omilla tunnuksillaan muokkaamaan pelaajaluetteloaan, vaan se täytyy tehdä tulospalvelussa. Yksittäiseen pöytäkirjaan voi lisätä pelaajan ottelupaikalla. **Pöytäkirjaan lisätty pelaaja näkyy punaisella.**

Pelaajan lisäämisestä pöytäkirjaan tulee AINA ilmoittaa tulospalvelun viestinumeroon, jotta pelaaja voidaan liittää joukkueeseen ja tilastomerkinnot kirjautuvat hänelle oikein. Pyydä joukkueenjohtajaa ilmoittamaan asiasta.

Kun olet tehnyt tarvittavat muutokset, paina sivun alareunasta **Tallenna**.

Kotijoukkue (Virheveikot)			
Lis	Nro	Nimi	KP
-	1	Qweqwe	<input checked="" type="checkbox"/>
-	2	Asdasd	<input checked="" type="checkbox"/>
-	3	Zxczxc	<input checked="" type="checkbox"/>
-	4	Tyutyu	<input checked="" type="checkbox"/>
-	5	Ghjghj	<input checked="" type="checkbox"/>
-	6	Bnmbnm	<input checked="" type="checkbox"/>
		Alli Huuppi	<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

Otteluseurannan aloittaminen

Aloita otteluseuranta painamalla yläreunasta **Live score**.



Lisää nimesi ja puhelinnumerosi niille varattuun ruutuun. Näin tulospalvelu saa tarvittaessa yhteyden sinuun, jos jotain pöytäkirjaan liittyvää tarvitsee selvittää.

Ottelun tuomarit näkyvät aloitusruudussa. Varmista, että ottelussa on paikalla merkityt tuomarit. Vaihda tuomarit tarvittaessa, koska palkkiot maksetaan tämän tiedon perusteella. Laita rasti **Tarkistettu** laatikkoon molempien tuomareiden kohdalla, jotta voit aloittaa otteluseurannan.

Tyhjennä testiottelu ei ole näkyvässä oikeissa otteluissa. Sitä painamalla kaikki ottelun merkinnät ja tilanne poistetaan. Harjoittelun voi silloin aloittaa alusta.

Otteluseurannan pitäjän nimi ja puhelinnumero ottelun aikana

1

4

Huom! Aloitettuasi otteluseurannan kokoonpanoja ei voi enää muuttaa. Varmista, että kokoonpanot ovat molemmilla joukkueilla kunnossa, ennen napin painamista.

Ottelun tuomarit

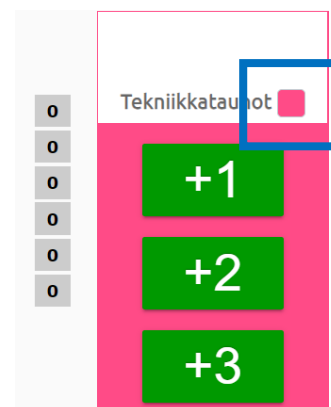
2 Tarkistettu **3**

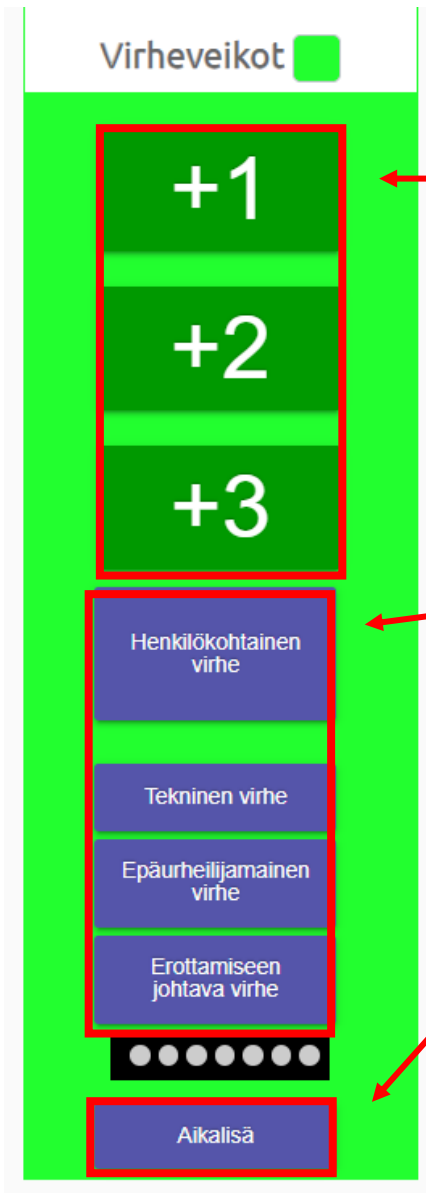
Tarkistettu

Live Score

Kaikki ottelun seurantaan tarvittavat toiminnot tehdään yhdessä näkymässä. Koko näytöstä kuva sivulla 5.

Päiset halutessasi vaihtamaan joukkueen peliasun väriä joukkueen nimen vieressä olevasta laatikosta.





Pisteiden kirjaaminen

Pisteet kirjataan korin tehneelle joukkueelle painamalla **oikeaa pistemäärää** joukkueen nimen alta.

Avautuvasta ikkunasta valitaan korin tekijä.



Virheiden kirjaaminen

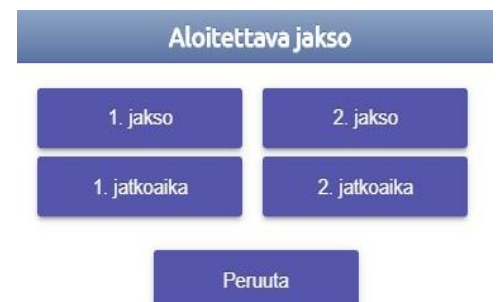
Virhe kirjataan painamalla rikkoneen joukkueen alta **Henkilökohtainen virhe**, **Tekninen virhe**, **Epäurheilijamainen virhe** tai **Erottamiseen johtava virhe** -nappia ja valitsemalla avautuvasta valikosta virheen tehnyt pelaaja.

Aikalisän käyttäminen

Aikalisä merkitään painamalla joukkueen alta "Aikalisä" nappia. Nappi muuttuu punaiseksi, kun joukkue on käyttänyt jakson aikalisän.

Erän vaihtaminen

Kun pelattava erä päättyy, klikataan keskellä näyttöä olevaa **Vaihda jakso** painiketta. Avautuvasta ponnahdusikkunasta valitaan uusi aloitettava jakso.



Tapahtumien seuraaminen

Otteluseurannan näkymässä on nähtävillä

- ottelutilanne
- pelattava erä
- joukkuevirheet keltaisina pallukoina ja erän joukkuevirheiden täyttyessä punaisena (seitsemännestä joukkuevirheestä alkaen heitetään 2 vapaaheittoa)
- henkilökohtaiset virheet pelaajan numeron perässä (**punaisella, jos virhetili on täynnä**)

The screenshot displays a game interface with the following elements:

- Virheveikot (Foul types):** A green sidebar on the left with buttons for +1, +2, +3, and a list of foul types: Henkilökohtainen virhe, Tekninen virhe, Epäurheilijamainen virhe, Erottamiseen johtava virhe, and Aikalisä.
- Kotivirheet (Home team fouls):** A table with 6 rows and 2 columns. The 5th row (Ghjghj) has a red '5' in the second column.
- Vierasvirheet (Guest team fouls):** A table with 6 rows and 2 columns. All values are 0.
- Joukkuevirheet (Team fouls):** A green box with the number '2'.
- Ottelun tuomarit (Referees):** Two dropdown menus showing 'Saukko Jani' and 'Ylitalo Tuukka'.
- Scoreboard:** Shows 7 - 13, Neljäs (4th quarter), and 1 period remaining.
- Tekniikkataunot (Technical timeouts):** A pink sidebar on the right with buttons for +1, +2, +3, and a list of foul types: Henkilökohtainen virhe, Tekninen virhe, Epäurheilijamainen virhe, Erottamiseen johtava virhe, and Aikalisä.
- Warning Message:** A yellow banner at the bottom reads 'Pelaajan henkilökohtaiset virheet täynnä!' (Player's personal fouls full!).

Kun pelaajan henkilökohtaiset virheet täyttyvät, tulee näytön yläreunaa tästä ilmoitus.

Tapahtuman muokkaus

Jos tapahtuman syötössä tapahtuu virhe, pääsee tapahtumaa muokkaamaan painamalla ko. tapahtuman riviä **Ottelutapahtuma** listasta.

Ottelutapahtumat				
00:00	Pussipojat	27-24	Kori (3)	5 Donner
00:00	Korikallet	24-24	Kori (3)	6 Huovinen
00:00	Pussipojat	24-21	Kori (3)	1 Anderrsson
00:00	Pussipojat	21-21	Kori (3)	11 Koivu
00:00	Korikallet	18-21	Kori (2)	7 Järvinen
00:00	Korikallet			

Jakso: 2
 Aika: 00:00
 Tilanne: 27 - 24
 Joukkue: Pussipojat
 Tapahtuma: Maali
 Pelaaja: 11 Koivu
 Selite: 3

Tallenna Peruuta Poista

Esimerkki

Vaihda virheen tehneen pelaajan nimi alasvetovalikossa. Paina sen jälkeen **Tallenna**. Tapahtuman voi myös poistaa tästä ikkunasta painamalla **Poista**.

Ottelun päättäminen

Kun ottelu on päättynyt, painetaan ylhäältä **Päätä otteluseuranta**.

Tästä tulee vielä varmistus ikkuna, koska tämä tulos merkitään otteluohjelmaan ja päivitetään sarjataulukko.

Viesti osoitteesta extranet.torneopal.fi
 Tämä päättää ottelun ja kirjaa lopputuloksen. Haluatko lopettaa ottelun?

OK Peruuta

Päätä otteluseuranta

7 - 13

Neljännes

2

Vaihda jakso

Ottelunäkymä

Ottelun päättämisen jälkeen palataan vielä ottelunäkymään. Tästä näkee kootusti ottelun tapahtumat. Tämä vastaa julkisen puolen näkymää.

7-13
 (7-13, 0-0, 0-0, 0-0)

1 7
 13

2 0
 0

Yleisöä: 0
 Alkoi: 20:07
 Loppui: 20:11

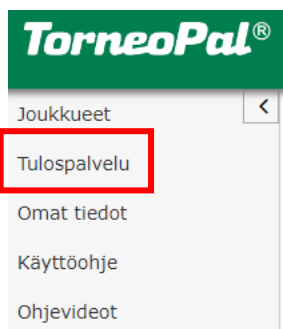
Pöytäkirja

Virheveikot Tekniikkataunot

Live Score

Peli-aika 2 x 12
 Pvm 14.8.2022
 Klo 01:00 (- 02:00)
 Pelipaikka Testi1
 Katsojia 0

#	Joukkue	O	V	H	Korit	P
1	Tekniikkataunot	1	1	0	13-7	3
2	Virheveikot	1	0	1	7-13	0

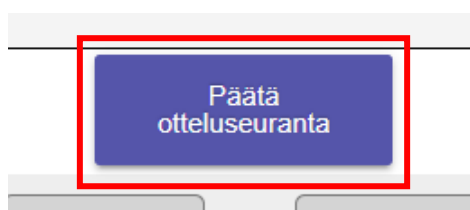


Painamalla näytön vasemmasta reunasta **Tulospalvelu** pääset takaisin ottelulistalle, josta voi valita uuden seurattavan ottelun.

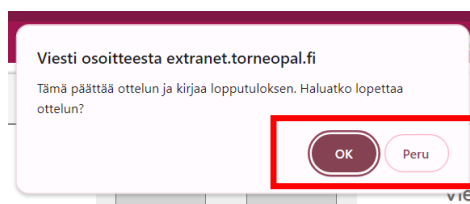
Ongelmatilanteet

Jos palvelimeen ei saada yhteyttä, tulee tästä ilmoitus ruudulle. Tapahtumien syöttämistä voi jatkaa. Tapahtumat lähetetään automaattisesti, kun yhteys palautuu.

Kun lopetat harjoittelun tyhjästä pöytäkirja seuraavaa harjoittelijaa varten.

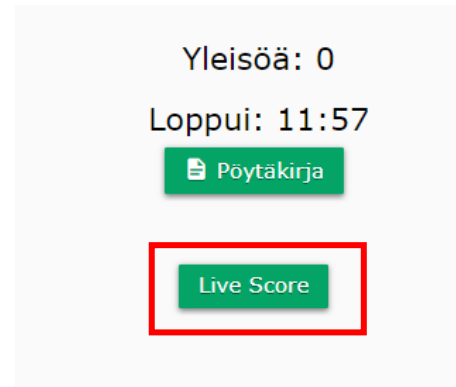


Vaikka sinulla olisikin harjoitteluottelun pöytäkirja kesken, päättä otteluseuranta aivan kuten päätät oikean pelin seurannan, valitsemalla yläreunasta **Päätä otteluseuranta**.

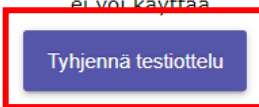


Ruutuun tulee samanlainen popup-ikkuna, kuin oikeaa ottelua päätettäessä, joka varmistaa, haluatko päättää ottelun. Välitse **OK**.

Nyt olet merkinnyt ottelun pelatuksi ja on aika tyhjentää ottelu seuraavaa harjoittelijaa varten. Sen teet painamalla "Live Sore -painiketta".

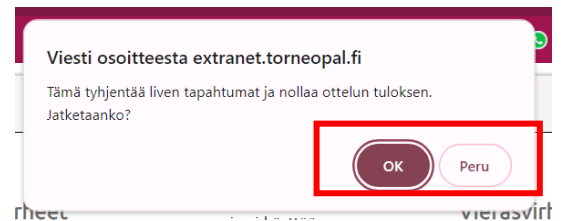


Ottelu on jo merkitty pelatuksi. Liveseurantaa ei voi käyttää



Ottelu palaa pöytäkirjan aloitusnäyttöön, jossa kerrotaan, että ottelu on merkitty päätetyksi ja liveseurataa ei voi käyttää. Klikkaa nyt **Tyhjennä ottelu**.

Ohjelma varmistaa tyhjentämisen popup-ikkunassa. Valitse **OK**.



Nyt harjoituspöytäkirja on valmis seuraavaa harjoittelijaa varten.